

**TATA RIAS FANTASI ANGELFISH RACCOON BUTTERFLY
DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL
SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh :

PRADITA INGGAR KUSUMA

14519134013



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

MARET 2017

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

TATA RIAS FANTASI ANGELFISH RACCOON BUTTERFLY DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun Oleh:

PRADITA INGGAR KUSUMA
NIM. 14519134013

Telah dipertahankan di depan TIM penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 15 Maret 2017



TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Asi Tritanti, M.Pd
Ketua Penguji/Pembimbing


.....

.....

10 April 2017
.....

Ika Pranita Siregar, M.Pd
Sekretaris

13 April 2017
.....

Eni Juniastuti, M.Pd
Penguji

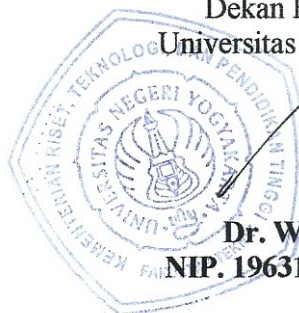

.....

12 April 2017
.....

Yogyakarta, 13 April 2017

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta




Dr. Widarto, M.Pd,
NIP. 19631230 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pradita Inggar Kusuma

Nim : 14519134013

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Angelfish Raccoon Butterfly

Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

Menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Maret 2017

Yang menyatakan,



Pradita Inggar Kusuma

NIM. 14519134013

TATA RIAS FANTASI ANGELFISH RACCOON BUTTERFLY DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh:

**PRADITA INGGAR KUSUMA
NIM 14519134013**

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk; 1) merancang kostum, tata rias fantasi pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara; 2) menerapkan tata rias wajah fantasi, serta penataan rambut dan kostum tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara; 3) menampilkan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D, yaitu; 1) *define* meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Angelfish Raccoon Butterfly, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide; 2) *design* meliputi desain kostum, desain rias wajah fantasi, desain penataan rambut, desain pertunjukan; 3) *develop* meliputi validasi desain kostum, aksesoris, tata rias wajah fantasi, dan penataan rambut; 4) *disseminate* meliputi rancangan pertunjukan, penilaian ahli, gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang berlangsung selama 4 bulan dari Oktober 2016-Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu; 1) rancangan kostum menggunakan unsur garis, ukuran, tekstur, warna dan prinsip keseimbangan, irama, kesatuan. Tata rias wajah fantasi menggunakan unsur garis, arah, warna dan prinsip keseimbangan, harmoni, kesatuan. Penataan rambut menggunakan unsur garis, bentuk, ukuran warna dan prinsip keseimbangan, harmoni, kesatuan; 2) diwujudkannya tatanan kostum yang berupa *dress* dengan bentuk kedua lengan yang panjang melebihi tangan, terdapat garis lengkung bagian depan dan belakang *dress* atas, rias wajah fantasi menggunakan *foundation*, bedak, *eyeshadow*, serta menggunakan pewarna *body painting* untuk memberi warna pada garis bagian pipi serta bagian dahi, penataan rambut fantasi bebas dengan menggunakan penataan bagian puncak, penataan rambut yang terbuat dari *strimin* yang ditutup dengan cemara yang berbentuk ekor ikan yang diterapkan sesuai lingkaran kepala *talent*; 3) pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara menampilkan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017 pada pukul 13.30 WIB bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang dihadiri oleh kurang lebih 850 tamu undangan.

Kata kunci: *rias fantasi, angelfish raccoon butterfly, sabda raja mutiara.*

FANTASY MAKE-UP OF ANGELFISH RACCOON BUTTERFLY IN THE MUSICAL DRAMA FOR THE SABDA RAJA MUTIARA

By:
PRADITA INGGAR KUSUMA
NIM 14519134013

ABSTRACT

The final project is aimed at; 1) designing costumes, fantasy make-up on Angelfish Raccoon Butterfly figures in the entry/performance for the Sabda Raja Mutiara; 2) apply fantasy make-up, and styling and costume character Angelfish Raccoon Butterfly in the entry/performance for the Sabda Raja Mutiara; 3) featuring Angelfish Raccoon Butterfly on the entry/performance for the word of King Pearls.

The methods used to achieve the purpose of use Research & Development (R&D) with the model development of 4D, namely; 1) define includes analysis of the story, the characters analysis and the figure characteristics of Angelfish Raccoon Butterfly, analysis of the sources of ideas, analysis of the development of ideas; 2) design includes the costume design, design of fantasy make-up styling, design entry/performance; 3) develop include validation of the design of costumes, accessories, make-up fantasy and hairdressing; 4) disseminate covering the draft entry/performance, experts assessment, rehearsal, and a Festival. The place and time of development was done in the Laboratory Course Make-up and Beauty of Yogyakarta State University, Engineering Faculty held for 4 months from October 2016 to January 2017.

The results obtained from the final project, namely; 1) costume design using line, color, texture, size and the principle of balance, rhythm, unity. Fantasy make-up using line, color and direction, the balance principle, harmony, unity. Hairstyling using the elements of line, shape, color and size of the balance principle, harmony, unity; 2) accomplishment of order a costume dress with a two long sleeves form exceeds the hand, there is a curved lines the front and back of the dress up, fantasy make-up using foundation, powder, eyeshadow, as well as using body painting dye to give color to the lines part of cheek as well as part of the forehead, free hairstyle fantasy setup using the setup section of the crest, the hairstyling made from screen which is covered with pineshaped fish tail in implementing appropriate head circumference talent; 3) performance/entry of the musical drama of the Sabda Raja Mutiara featuring a cast of Angelfish Raccoon Butterfly which was held on 26 January 2017 at 13.30 BST is housed in the building of the Auditorium of Yogyakarta State University that was attended by approximately 850 invited guests.

Keywords: *fantasy make-up, angelfish raccoon butterfly, sabda raja mutiara.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Angelfish Raccoon Butterfly Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara”. Laporan Proyek Akhir ini sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar ahli madya.

Laporan Proyek Akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, serta kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing Proyek Akhir yang telah banyak memberikan semangat, dukungan dan arahan demi terselesaikannya Laporan Proyek Akhir ini.
2. Eni Juniastuti, M.Pd selaku penguji Laporan Tugas Akhir yang sudah memberikan koreksi demi perbaikannya Tugas Akhir ini.
3. Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
4. Ika Pranita Siregar, S.F. Apt. M.Pd selaku sekretaris ujian Tugas Akhir yang sudah memberikan koreksi demi perbaikan serta terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.
5. Elok Novita, S.Pd selaku Pembimbing Akademik Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014.

6. Afif Ghurub Bestari, M.Pd serta tim *Kamboja Jaya Production* dan Mbak Alifah yang telah berpartisipasi dan membantu dalam melancarkan pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014.
7. Seluruh dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang mengampu dan memberikan ilmu selama masa studi.
8. Teman-teman Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 untuk kerjasamanya selama ini.
9. Kedua orang tua serta adikku yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat serta motivasi setiap waktu.
10. Pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses kegiatan Proyek Akhir sampai selesainya laporan ini.

Laporan Proyek Akhir ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis berharap adanya kritik, saran dan usulan demi perbaikan laporan Proyek Akhir ini, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa saran yang membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Maret 2017
Penulis,



Pradita Inggar Kusuma
NIM. 14519134013

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTARCT	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat	6
G. Keaslian Gagasan	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita	8
1. Pengertian Sinopsis	8
B. Sumber Ide.....	8
1. Pengertian Sumber Ide	8
2. Tokoh Angelfish Raccoon Butterfly	9
3. Penegmbangan Sumber Ide.....	10
a. <i>Stilisasi</i>	11
b. <i>Distorsi</i>	11
c. <i>Transformasi</i>	11
d. <i>Disformasi</i>	12
C. Desain	12
1. Pengertian Sumber Ide	12
2. Unsur-unsur Desain.....	13
a. Garis	13
b. Arah.....	14
c. Bentuk	15
d. Ukuran.....	16
e. Tekstur.....	16
f. Value	17
g. Warna	17
3. Prinsip-prinsip Desain.....	20
a. Harmoni.....	20

b. Proporsi	20
c. Keseimbangan	20
d. Irama	21
e. Pusat Perhatian	21
f. Kesatuan	21
D. Kostum	22
1. Pengertian Kostum	22
E. Tata Rias Wajah.....	23
1. Pengertian Tata Rias Fantasi.....	23
F. Penataan Rambut.....	24
1. Pengertian Penataan Rambut	24
2. Pola Penataan Rambut.....	24
3. Tipe Penataan Rambut	25
G. Pergelaran	26
1. Pengertian Pergelaran.....	26
2. Panggung.....	27
3. Tata Cahaya.....	28
4. Tata Suara	29

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. Define (Analisis)	30
1. Analisis Cerita.....	30
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh	31
3. Analisis Sumber Ide	31
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	32
B. Design (Perencanaan)	32
1. <i>Design</i> Kostum.....	33
2. <i>Design</i> Rias Wajah Fantasi	34
3. <i>Design</i> Penataan Rambut	35
4. <i>Design</i> Pergelaran	36
C. Develop (Pengembangan)	37
1. Validasi Rancangan Kostum	37
2. Validasi rancangan Rias Wajah Fantasi	39
3. Validasi Rancangan Penataan Rambut	40
4. <i>Prototype</i>	40
D. Disseminate (Penyebarluasan)	40
1. Rancangan Pergelaran	41
2. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	41
3. Gladi kotor	41
4. Gladi Bersih	42
5. Pergelaran	42

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	43
B. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Design</i> (Perencanaan)	43
1. Kostum	43
2. Rias Wajah Fantasi	46
3. Penataan Rambut	51
C. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	54
1. Validasi Desain Kostum	54
2. Validasi Desain Rias Wajah Fantasi	56
3. Validasi Desain Penataan Rambut	57
4. Validasi Kostum	59
5. Validasi Rias Wajah Fantasi	61
6. Validasi Penataan Rambut	63
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	66
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	67
2. Gladi Kotor	69
3. Gladi Bersih	69
4. Pergelaran	70

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN	72
B. SARAN	75

DAFTAR PUSTAKA	77
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	80
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Ide Angelfish Raccoon Butterfly	32
Gambar 2. Desain Kostum	34
Gambar 3. Desain Rias Wajah	35
Gambar 4. Desain Penataan Rambut.....	36
Gambar 5. Desain Panggung <i>Proscenium</i>	37
Gambar 6. Hasil Desain Kostum 1	45
Gambar 7. Hasil Desain Kostum 2	45
Gambar 8. Hasil Desain Kostum 3	45
Gambar 9. Tahap Pembersihan Wajah	47
Gambar 10. Tahap Pengaplikasian <i>eyeshadow</i>	47
Gambar 11. Tahap Membuat garis Lengkung	47
Gambar 12. Tahap Pengaplikasian <i>foundation</i>	48
Gambar 13. Tahap Pengaplikasian Bedak Tabur	48
Gambar 14. Tahap Pengaplikasian Bedak Padat	48
Gambar 15. Membentuk Alis	49
Gambar 16. Membentuk Sisik	49
Gambar 17. Membentuk Pola Garis	49
Gambar 18. Pengaplikasian <i>Eyliner</i> Cair	50
Gambar 19. Pemasangan Bulu Mata	50
Gambar 20. Pengaplikasian Warna Bibir	50
Gambar 21. Desain Rias Wajah	51
Gambar 22. Hasil Rias Wajah Fantasi	51
Gambar 23. Desain Penataan Rambut	54
Gambar 24. Hasil Penataan Rambut	54
Gambar 25. Desain Kostum 1	55
Gambar 26. Desain Kostum 2	55
Gambar 27. Desain Kostum 3	56
Gambar 28. Desain Rias Wajah Fantasi 1	57
Gambar 29. Desain Rias Wajah Fantasi 2	57
Gambar 30. Desain Rias Wajah Fantasi 3	57
Gambar 31. Desain Penataan Rambut 1	58
Gambar 32. Desain Penataan Rambut 2	58
Gambar 33. Desain Penataan Rambut 3.....	59
Gambar 34. Validasi Kostum 1	60
Gambar 35. Validasi Kostum 2	60
Gambar 36. Validasi Kostum 3	60
Gambar 37. Validasi Rias Wajah Fantasi 1	61
Gambar 38. Validasi Rias Wajah Fantasi 2	62
Gambar 39. Validasi Rias Wajah Fantasi 3	63
Gambar 40. Validasi Penataan Rambut 1	64
Gambar 41. Validasi Penataan Rambut 2	64
Gambar 42. Validasi Penataan Rambut 3 Tampak Depan	65
Gambar 42. Validasi Penataan Rambut 3 Tampak Belakang	65
Gambar 43. Tampilan Keseluruhan <i>Talent</i>	66

Gambar 44. Foto Bersama Dosen Pembimbing	82
Gambar 45. Penampilan Tokoh Angelfish Raccoon Butterfly	82
Gambar 46. Penampilan Tokoh Angelfish	82
Gambar 47. <i>Show Bersama Talent</i>	83
Gambar 48. Tatanan Pergelaran	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Susunan Acara Pergelaran Sabda Raja Mutiara	79
---	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kekayaan hayati laut Indonesia, yang merupakan pusat keanekaragaman hayati laut dunia, terus mengalami ancaman dalam beberapa dekade terakhir. Ancaman terbesar datang dari manusia yang seharusnya menjaga kelestarian salah satu sumber utama penghidupan ini. Dari data penelitian Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) secara berkesinambungan terungkap, kerusakan terumbu karang di Indonesia yang merupakan salah satu komponen penting ekosistem laut kini telah mencapai 70%. Kerusakan parah disebabkan perilaku manusia yang mengeksploitasi laut secara membabi buta tanpa memedulikan aturan. Ancaman lokal dari pembangunan pesisir, mangrove dibabat dan dibangun tambak-tambak, terjadi *over fishing* dan *destructive fishing*. Dampak penurunan kualitas dan kesuburan perairan berpengaruh pada produksi ikan itu sendiri dan kerusakan ekosistem (Mulyadi, A. 2015).

Indonesia sebagai Negara yang memiliki laut yang sangat luas. Pastinya memiliki banyak sekali jenis Karang. Luas Karang di lautan Indonesia mencapai 60.000 km². Hal ini menyebabkan Indonesia mempunyai keanekaragaman biota laut yang lebih banyak dibandingkan dengan negara lainnya di dunia, khususnya pada negara-negara di wilayah Asia Tenggara. Indonesia sendiri memiliki 75% jenis karang yang ada di dunia. Kondisi terumbu karang di Indonesia masih memprihatinkan.

Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) mencatat, hampir sepertiga kondisi karang di Indonesia mengalami kerusakan atau kurang baik. Meskipun kondisi ini sedikit demi sedikit terus membaik dalam sepuluh tahun terakhir. Sebanyak 30,4% dari total luas terumbu karang yang berada di Indonesia dalam kondisi rusak atau tidak baik. Hanya sekitar 2,59% dan 27,14% yang dalam kondisi sangat baik dan baik. Selebihnya, 37,18% dalam kondisi kurang baik. Kerusakan terumbu karang dapat dikarenakan 2 hal yaitu kerusakan karena bencana alam seperti terjadinya badai, tsunami, dan gempa bumi di laut serta kerusakan yang dilakukan oleh manusia seperti cara penangkapan ikan di sekitar terumbu karang yang sifatnya merusak lingkungan laut lainnya seperti (menggunakan bahan peledak, racun sianida, muro-ami dan perangkap ikan), pencemaran laut, pemanasan global, penambangan batu karang dan sedimentasi. Kerusakan akibat manusia ini jauh lebih beresiko (Tour, T. 2016).

Fenomena di atas membuktikan bahwa perlu adanya suatu usaha untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dengan memberikan sosialisasi terutama pada anak usia dini mengenai pengetahuan pentingnya menjaga serta melestarikan ekosistem laut dan berbagai macam biota laut, salah satu contoh melalui sebuah pertunjukan. Pertunjukan yang dapat memberikan pengetahuan serta pembelajaran yang efektif bagi masyarakat umum salah satunya melalui pertunjukan drama musikal. Pertunjukan drama musikal yang akan menjadi latar belakang penciptaan proyek akhir

dengan tema *Under The Sea*, sehingga dapat memberikan pengetahuan serta nilai moral yang baik bagi masyarakat.

Pergelaran drama musikal dengan mengangkat tema *under the sea* akan dibawakan oleh mahasiswi Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 dengan judul Sabda Raja Mutiara. Pergelaran tersebut akan menampilkan berbagai macam tokoh biota laut, salah satunya ikan *Angelfish* jenis *Raccoon Butterfly*. Ikan yang tinggal pada area terumbu karang ini memiliki bentuk tubuh yang pipih dan lebar serta warnanya yang unik dan menarik, selain itu ikan jenis ini memiliki

Pada cerita Sabda Raja Mutiara tokoh *Angelfish Raccoon Butterfly* memiliki karakter protagonis, bersahabat dan ceria. Merancang dan mengembangkan tokoh *Angelfish Raccoon Butterfly* tidaklah mudah karena diperlukan analisis yang mendalam untuk mengembangkan tokoh *Angelfish*. Sulitnya memvisualisasikan kostum, tata rias wajah fantasi dan penataan rambut yang sesuai tema pertunjukan guna mewujudkan karakter dan karakteristik sesuai dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

Berdasarkan kesimpulan di atas tentang sulitnya merancang kostum, tata rias wajah fantasi, dan penataan rambut, maka diperlukan kajian yang mendalam mengenai tokoh yang akan dikembangkan dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara, dengan tidak menghilangkan karakter dan karakteristik tokoh asli dari ikan *Angelfish Raccoon Butterfly*.

B. Identifikasi Masalah

1. Kerusakan terumbu karang di Indonesia saat ini telah mencapai 70% dan hal tersebut disebabkan perilaku manusia.
2. Penurunan kualitas dan kesuburan perairan menyebabkan pengaruh buruk pada produksi ikan dan menyebabkan kerusakan ekosistem.
3. Kondisi terumbu karang di Indonesia masih memprihatinkan, hampir sepertiga kondisi karang di Indonesia mengalami kerusakan atau kurang baik.
4. Kerusakan terumbu karang bisa disebabkan karena bencana alam dan kerusakan akibat aktivitas manusia.
5. Masih jarang pertunjukan drama musikal yang mengangkat tema tentang kehidupan bawah laut khususnya bagi anak-anak sebagai sarana pengenalan untuk mencintai kekayaan bawah laut Indonesia.
6. Tidak mudah untuk merancang, mengembangkan, dan membuat kostum untuk menampilkan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly sesuai dengan karakter dan karakteristik yang dikembangkan.
7. Sulitnya membuat rias wajah fantasi yang sesuai supaya terlihat seperti ikan *Angelfish* sebagai tokoh.
8. Sulitnya merancang dan membuat penataan rambut sesuai dengan proporsi tokoh yang akan ditampilkan.
9. Sulitnya memvisualisasikan kostum, tata rias wajah fantasi dan penataan rambut tokoh Angelfish Raccoon Butterfly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan segala keterbatasannya maka dapat dibatasi masalah tentang bagaimana merancang kostum, merancang assesoris, merancang tata rias wajah, merancang penataan rambut, serta mengaplikasikan dan menata pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly serta menampilkan hasil pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, assesoris dan tata rias fantasi pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Menerapkan tata rias wajah fantasi, serta penataan rambut dan kostum tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana cara menampilkan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly secara keseluruhan pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan masalahnya sebagai berikut:

1. Terciptanya rancangan kostum, rias wajah fantasi, dan penataan rambut pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
2. Terwujudnya tatanan rias wajah fantasi, penataan rambut dan kostum pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
3. Terselenggaranya Pertunjukan Sabda Raja Mutiara yang menampilkan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly.

F. Manfaat

Proyek akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi penulis, bagi program studi, dan bagi masyarakat. Manfaat dari penyelenggara proyek akhir ini diantaranya:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Mendapatkan pengalaman khususnya merancang kostum dan asesoris untuk pertunjukan sesuai tuntutan cerita drama musikal Sabda Raja Mutiara.
 - b. Menguji kemampuan *hardskill* dalam menata kostum, merias, menata aksesoris dan menata rambut.
 - c. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai penata rias.

- d. Berlatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan, dan mengatasi masalah serta kendala.
- e. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias.

2. Bagi Program Studi

- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berakarakter, serta memiliki sikap atau *softskill* yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerja kelak
- b. Sarana promosi prodi kepada masyarakat, dunia kerja dan khususnya pendidikan sekolah menengah untuk berminat masuk ke Prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Bagi masyarakat

- a. Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai kehidupan bawah laut.
- b. Mengenalkan serta memberi pembelajaran mengenai menjaga dan melestarikan ekosistem laut.
- c. Mengenalkan kompetensi dari Mahasiswi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 Universitas Negeri Yogyakarta.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir tentang dunia bawah laut dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh protagonis Angelfish Raccoon Butterfly melalui tahapan merancang kostum, mengaplikasikan tata rias fantasi, dan merancang penataan rambut yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis merupakan ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari sebuah film, buku, atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak. Sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog pada sebuah naskah yang sengaja dibuat yang bertujuan untuk memudahkan penonton mengetahui dan memahami secara singkat isi yang ada pada naskah tersebut. Dinamakan sebuah ringkasan karena pada sinopsis biasanya hanya berupa beberapa jumlah halaman atau seperlima dari isi naskah yang digunakan (Min, M.: 2016).

Sinopsis merupakan karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis tersebut. Sinopsis secara garis besar adalah abstraksi, ringkasan, atau ikhtisar karangan (KBBI: 2016). Sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur, atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel atau drama (Rosidi, I., 2009: 52).

Pernyataan di atas dapat disimpulkan sinopsis cerita merupakan ringkasan dari garis besar cerita dari sebuah film, buku, atau sebuah pertunjukan, sinopsis cerita tersebut dibuat supaya pembaca atau penonton dapat mengetahui dan memahami singkat cerita dari naskah tersebut.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya (Triyanto, Fitrihana, N., & Jerusalem, M., 2011: 22). Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (KBBI: 2001). Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Widarwati, S., 1996: 58).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan sumber ide merupakan suatu inspirasi atau kreasi yang tumbuh dalam diri seseorang untuk menghasilkan suatu desain atau karya baru.

2. Angelfish Raccoon Butterfly

Ikan *Manfish* disebut juga *Angelfish* yang berasal dari Amerika Selatan, tetapi telah banyak di budidayakan di Indonesia. Ikan *Manfish* ini disebut ikan bidadari karena bentuk dan warnanya menarik, serta gerakannya yang tenang (Warsidi, E., 2008: 35).

Ikan dari famili *Chaetodontidae* merupakan golongan ikan kupu-kupu atau kepe-kepe. Ikan ini memiliki tubuh yang lebar tetapi pipih, dengan ukuran kurang lebih sebesar telapak tangan orang dewasa. Tubuh dihiasi dengan berbagai macam corak warna yang indah. Biasanya hidup di daerah terumbu karang dalam suatu kelompok atau berpasangan. Mulut lancip dan rahang dilengkapi dengan gigi-gigi

kecil yang kuat dan tajam, yang digunakan untuk mencari makan dicelah-celah batuan maupun karang (Kuncoro, E. B., 2004: 183).

Raccoon Butterfly Angelfish atau nama lainnya *Chaetodon Lunula* dapat mencapai panjang 20 cm. Ikan jenis ini memiliki garis oval dengan pola *ascending* miring serta garis-garis kemerahan di bagian tubuhnya dan terdapat warna hitam dan putih pada area mata, bentuknya menyerupai hewan rakun. *Angelfish* memiliki titik hitam pada batang ekor dan garis-garis kuning miring di belakang kepala serta memiliki 10-14 duri punggung dan 3 duri anal. *Chaetodon Lunula* adalah spesies *nocturnal* yang biasanya hidup di dalam kelompok kecil. *Angelfish* memangsa para invertebrata kecil serta alga dan karang polip. Spesies ini lebih suka terumbu laut dan rataannya terumbu dangkal laguna, pada kedalaman lebih dari 30 m. Ikan ini disebut *Raccoon Butterflyfish* karena memiliki tanda hitam di sekitar matanya, ikan ini memiliki warna dasar kuning pada bagian tubuhnya. *Raccoon Butterflyfish* hidup pada area terumbu karang dan lebih menyukai batu-batu di dalam karang yang datar rentang kedalaman untuk spesies ini adalah 0-30 meter / 0-100 kaki (Wikipedia: 2016).

3. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Kartika, D. S., (2004: 42) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*.

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambarkan, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur objek atau benda tersebut. Contoh karya seni yang banyak menggunakan bentuk *stilisasi* yaitu penggambaran ornamen untuk motif batik, tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali, dan sebagainya.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah bentuk penggambaran pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Misalnya pada pada penggambaran tokoh *figure* Gatutkaca pada wayang kulit purwa, semua *shape* disangatkan menjadi serba kecil atau mengecil. Demikian juga pada topeng warna merah, mata melotot, untuk menyangatkan bentuk karakter *figure* tokoh angkara murka pada topeng Raksasa pada Wayang Wong di Bali atau topeng Klana dari cerita Panji di Jawa.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau *figure* dari objek lain yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk

menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia. Menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan mengenai pengembangan sumber ide yaitu teknik yang dilakukan untuk mengubah atau menciptakan suatu karya melalui metode *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*. *Stilisasi* merupakan metode dengan cara menambah suatu objek, *distorsi* merupakan metode dengan cara mengurangi suatu objek, *transformasi* merupakan metode dengan mengubah wujud suatu objek, dan *disformasi* merupakan metode dengan menyangatkan wujud yang dianggap mewakili dari suatu objek tertentu.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain merupakan suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningih, 1982: 1). Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan *figure*

yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan (Suhersono, H., 2005: 11). Desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudnya barang jadi (Marwanti, 2000: 3).

Berdasarkan pernyataan di atas maka pengertian desain dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu konsep rancangan gambar untuk menciptakan suatu tahap perencanaan dari beberapa susunan dari garis, warna, bentuk dan tekstur agar menghasilkan suatu karya yang indah.

2. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur visual dalam desain seorang perancang busana dapat mewujudkan gambar hasil rancangan desainnya. Adapun unsur-unsur desain busana dalam uraian berikut (Bestari, A. G., 2011:4):

a. Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Unsur garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding, dan papan.

Melalui goresan-goresan berupa garis tersebut, seorang desainer busana dapat mengkomunikasikan gagasan dan mengemukakan pada gambar desainnya kepada orang lain.

Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu sebagai berikut:

1) Garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan seksama, tiap-tiap garis data memberikan kesan yang berbeda.

2) Garis lengkung

Garis lengkung memiliki sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Oleh karena garis bersifat fleksibel, garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

b. Arah

Pada benda apa pun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata, arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Arah ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya, dalam gambar desain busana, unsur arah pada motif kain dapat di gunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai. Pada bentuk

tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan tubuh.

c. Bentuk

Setiap benda memiliki bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadi bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume atau isi. Dalam hal ini, sebuah busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan menjadi bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segiempat, segitiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran. Sedangkan, bentuk dekoratif

merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses *stilasi* atau *stilir*, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaknya diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah. Contohnya, busana untuk seseorang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak dipadukan dengan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan, dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal, atau licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk). Oleh karena itu, bahan

tekstil yang bercahaya lebih cocok dikenakan oleh orang yang bertubuh kurus sehingga badan terlihat lebih berisi.

f. Value

Value adalah nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

1) Pengertian Warna

Warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda. Warna memiliki variasi yang sangat banyak. Misalnya warna merah muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut, dan warna menyala. Dalam dunia busana, ada beberapa istilah warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram, dan warna

riang. Inilah yang disebut dengan karakter warna, warna-warna pekat, tua, atau warna hitam memberikan kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu, apabila kita mendesain busana untuk seseorang hendaknya disesuaikan dengan proporsi orang tersebut. Contohnya, orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-warna redup bahkan cenderung karena warna ini dapat merampingkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut. Demikian juga sebaliknya, untuk orang yang berpostur kurus sebaiknya pilihlah warna yang cenderung terang atau bahkan menyala cemerlang.

2) Makna Warna

a) Putih

Putih menandakan sikap cermat, kritis, dan bersungguh-sungguh. Dalam kebudayaan Mesir kuno melambangkan kemurnian, sifat feminim dan bulan, berlawanan dengan warna yang maskulin.

b) Oranye

Oranye lebih ambisius daripada merah, namun tidak terlalu hangat. Sebagaimana kuning, oranye menunjukkan kecerdasan namun tidak angkuh. Dalam terapi ia menimbulkan keriang dan menghilangkan kesedihan.

c) Coklat

Coklat adalah warna netral yang hangat. Banyak kebudayaan yang menganggapnya sebagai bagian dari merah. Coklat menandakan sikap praktis, membumi, keras kepala, dan cermat (Ishak, Z., 2015: 195).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan mengenai unsur desain merupakan konsep yang digunakan untuk menciptakan suatu desain meliputi; 1) garis merupakan pola yang diciptakan dan digunakan dalam desain; 2) arah merupakan garis yang terdapat pada desain; 3) bentuk merupakan bidang yang tersusun dalam suatu ruang; 4) ukuran merupakan besar kecilnya bentuk dalam suatu desain; 5) tekstur merupakan sifat dari permukaan grafis; 6) nilai gelap dan terang diterapkan pada penempatan bidang dan bentuk; 7) *value* merupakan dimensi mengenai gelap terangnya warna; 8) warna diterapkan pada suatu desain untuk memberikan keindahan.

3. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Bestari, A. G., (2011:17) untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain.

Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmonisasi dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuk.

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan ukuran objek yang satu dengan yang dipadukan secara proporsional.

c. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) antarbagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

d. Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan

membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi, tidak semua pergerakan dapat menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan dari beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan pancaran atau radiasi.

e. Pusat perhatian

Pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana.

f. Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan mengenai prinsip desain yang digunakan dalam menghasilkan suatu karya sesuai dengan yang akan digunakan, hal yang diterapkan pada prinsip desain; 1) harmoni merupakan prinsip yang menimbulkan kesan adanya kesatuan; 2) proporsi merupakan hubungan pada suatu susunan dalam desain; 3) irama merupakan suatu dari bentuk pergerakan; 4) aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan; 5) keseimbangan dipergunakan untuk

memberikan perasaan, ketenangan, dan kestabilan; 6) kesatuan merupakan keselarasan pada desain.

D. Kostum

Menurut Santosa, E., (2008: 310) tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana dalam teater memiliki peranan untuk menggambarkan tokoh. Kostum menunjukan pada penonton gaya permainan dan jenis pementasan apa yang ditampilkan (Setiawati, R., Yetti, E., & Suwandi, T., 2006: 52). Tata busana merupakan pengaturan segala sandang dan perlengkapan-perengkapannya (*accessoris*). Tata busana membantu penonton menangkap ciri sebuah peranan/tokoh dan membantu memperlihatkan adanya hubungan peranan yang satu dengan peranan yang lainnya (Sugiyanto, Setyobudi & Munsir, M. F., 2004: 204).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan kostum/tata busana merupakan perlengkapan busana yang digunakan pemain untuk menunjukan peranan yang akan ditampilkan untuk suatu pementasan.

E. Tata Rias Wajah

Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah bentuk wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, horor, sampai binatang (Santosa, E., 2008: 275).

Rias wajah fantasi merupakan bagian rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias. Bentuk dari rias wajah fantasi adalah riasan kreatif yang menggambarkan khayalan atau angan-angan sesuai dengan tema yang akan digambarkan atau dilakukan dengan tema tertentu dengan tujuan yang ingin disampaikan dari riasan tersebut (Turyani, S. M. E., 2012: 8). Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata (Astuti, N., 2013).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan tata rias fantasi merupakan rias karakter khusus yang di wujudkan dari seorang penata rias untuk menggambar atau menampilkan riasan kreatif sesuai dengan imajinasi yang dikembangkan.

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam 2 pengertian yakni arti yang luas dan arti sempit. Penataan dalam arti luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Dalam arti yang sempit penataan dapat dikatakan sebagai tahap akhir proses penataan rambut

dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyesiran, penyanggulan dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita M., 2008: 178).

2. Pola Penataan Rambut

Betapapun mode tata rambut terus berubah dan berganti, tetapi alternatif bagi suatu penataan tidak pernah dapat menyimpang dari 5 pola yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan belakang, penataan depan (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita M., 2008: 181):

a. Penataan simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang pada model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak zaman Mesir Purba dan terutama oleh bangsa Yunani. Kegemaran terhadap sesuatu yang simetris dapat dimengerti jika kita ingat bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias dan makhluk lain isi bumi ini, oleh Tuhan Maha Pencipta diberi unsur-unsur keindahan serba simetris pola maupun letaknya.

b. Penataan Puncak

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (*parietal*). Pola penataan puncak selain digunakan sebagai penataan korektif bagi bentuk kepala,

wajah dan leher, juga akan mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model bersangkutan.

3. Tipe Penataan Rambut

Dalam seni tata rambut modern dikenal 5 kategori tipe penataan yaitu penataan pagi dan siang hari, penataan *cocktail*, penataan sore dan malam hari, penataan gala dan penataan fantasi (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita M., 2008: 185).

Penataan fantasia atau *fantasy style* merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut daripada penjelamaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan, lahiriah seseorang melalui tata rambutnya. Bentuknya biasanya rumit, sulit, kompleks dan besar (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita M., 2008: 186).

Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut sama sekali tidak dibatasi. Karena sebenarnya merupakan suatu demonstrasi keterampilan seorang penata rambut dan mewujudkan fantasinya menjadi suatu kreasi yang dapat dilihat, maka menjadi pertimbangan utama dalam penataan fantasi adalah unsur keaslian desain ciptaan. Penataan fantasi masih dibedakan menjadi dalam 3 bagian yaitu penataan bebas, penataan *alegoris*, penataan historis (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita M., 2008: 187).

Penataan bebas atau *free style* dalam kategori ini merupakan penataan yang paling umum dan paling banyak dilakukan. Penataan ini

tidak dibatasi oleh ketentuan apapun dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang dapat dilihat. Penataan bebas cenderung menjadi sedemikian besar dan rumitnya sehingga seringkali model yang bersangkutan tidak menjadi lebih cantik oleh penata rambutnya (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita M., 2008: 187).

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Dalam kata pergelaran terkandung arti bahwa hal atau benda yang dipertunjukkan bersifat dinamis dan atau ada pergerakan. Dalam kata pergelaran ada unsur tindakan yang dilakukan dalam rangka menggelar hal yang dipertunjukkan. Berdasarkan hal itu, penggunaan kata *pameran* lebih tepat untuk seni rupa kata pergelaran untuk seni musik, tari, dan drama. Pergelaran seni musik, tari dan drama adalah kegiatan mempertunjukan karya seni musik, tari dan drama kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan atau penilaian (Sugiyanto, 2004: 208). Drama musikal merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak dari pada dialog para pemainnya (Santosa, E., 2008: 48).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan pergelaran drama musikal merupakan suatu pertunjukan yang menggabungkan adanya hasil karya drama, seni musik dan seni tari yang ditujukan kepada masyarakat umum.

2. Panggung

Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita kehendak *artistic* sutradara, dan panggung tempat pementasan (Santosa, E., 2008: 387).

Panggung *proscenium* bisa disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi *actor* dalam dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah acting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah (Santosa, E., 2008: 389). Pada dunia seni pertunjukan panggung dibagi menjadi 2 yaitu panggung tertutup adalah panggung yang berada dalam gedung, beratap dan berdinding sedangkan panggung terbuka adalah panggung yang seluruh bagian tempatnya tidak beratap (Suanda, E., 2004: 150).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan mengenai panggung yang merupakan tempat berlangsungnya acara pertunjukan dengan menampilkan suatu karya yang dilakukan oleh pemain/lakon yang ditampilkan dihadapan penonton.

3. Tata Cahaya

Tata cahaya adalah unsur tata artistik yang paling dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya. Pengetahuan dasar ini selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan *artistic* pemanggungan (Santosa, E., 2008: 331). Tata cahaya merupakan metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni (Martono, H., 2010: 1). *Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat (Rahmani, I. A.: 2012).

Berdasarkan pernyataan di atas terdapat kesimpulan mengenai tata cahaya atau *lighting* merupakan seni pengaturan cahaya dalam sebuah pertunjukan dengan menggunakan peralatan pencahayaan agar penonton mampu melihat objek dengan jelas.

4. Tata Suara

Tata suara merupakan suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya pidato, penyiaran, *recording*, dan pertunjukan teater (Santosa, E. 2008: 416). Tata Suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukan, pertemuan, rapat dan lain lain. Tata

suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari tata panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri (Wikipedia: 2017). Tata Suara adalah suatu kesatuan bunyi-bunyian beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan teater (Priyanto, P. W.: 2017).

Berdasarkan pernyataan di atas mengenai tata suara dapat disimpulkan bahwa tata suara merupakan peranan penting yang digunakan dalam suatu acara pertemuan, rapat terutama pada sebuah pertunjukan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. *Define* (Analisis)

Pada tahap pengembangan *define* adapun hal-hal yang perlu dibahas yaitu mengenai analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide serta analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis Cerita

Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang sebuah Kerajaan penghasil mutiara terbaik. Namun diantara mutiara-mutiara yang dihasilkan terdapat salah satu mutiara yang tidak sempurna. Hal tersebut menyebabkan terjadinya perdebatan. Tibalah suatu hari kerajaan tersebut mengetahui alasan ketidaksempurnaan mutiara tersebut. Hanya saja bentuknya yang kurang sempurna, namun jika dilihat dari kilaunya semakin lama akan semakin luar biasa, berwarna-warni seperti spektra matahari. Harganya lebih mahal dibanding mutiara bulat sempurna, itulah yang dinamakan mutiara Baroque. Pada akhirnya semuanya menyadari bahwa pentingnya menghargai keberagaman dan perbedaan.

Pada segmen Angelfish dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara menampilkan tarian persahabatan dengan gerakannya yang lincah serta memberikan senyum kebahagiaan dari setiap gerak tari yang mereka tampilkan. Angelfish yang terdiri dari Raccoon Butterfly, Morish Idol, Regal Butterfly dan Chevron melambangkan tarian

tersebut dengan adanya kebersamaan yang dirasakan disaat suka maupun duka, disaat senang maupun sedih mereka selalu berbagi bersama. Pentingnya menjaga persahabatan agar selalu merasakan kebahagiaan.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

Pada cerita Sabda Raja Mutiara tokoh Angelfish Raccoon Butterfly memiliki karakter protagonis, periang, bersahabat dengan tokoh Angelfish lainnya, Angelfish memiliki karakteristik mempunyai sayap panjang pada bagian lengan serta sumping pada area kepala.

3. Analisis Sumber Ide

Pemilihan sumber ide Angelfish Raccoon Butterfly karena ingin mengembangkan dengan membuat rancangan kostum, rias wajah fantasi dan penataan rambut menggunakan kemampuan dan kreatifitas yang akan ditampilkan pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Angelfish Raccoon Butterfly menjadi tokoh yang memiliki karakter protagonis, ceria, serta unik dengan mengembangkan warna-warna pada kostum serta tata rias yang akan digunakan dengan menerapkan prinsip serta unsur yang mengarah pada karakter protagonis.



Gambar 1. Sumber Ide Angelfish Raccoon Butterfly
(Sumber: Wikipedia, 2017)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly menggunakan sumber ide *stilisasi* karena ingin membuat sayap menjadi panjang, ingin memberikan kesan anggun dengan membuat sayap bagian lengan terlihat panjang, menambahkan garis lengkung penataan rambut yang akan digunakan serta menyesuaikan dengan kostum yang akan ditampilkan supaya menciptakan tokoh yang sesuai dengan karakter yang di akan diperankan dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

B. *Design* (Desain/Perencanaan)

Pada tahap pengembang *design* adapun hal-hal yang perlu dibahas meliputi *design* kostum, *design* rias wajah, *design* penataan rambut, serta *design* pertunjukan.

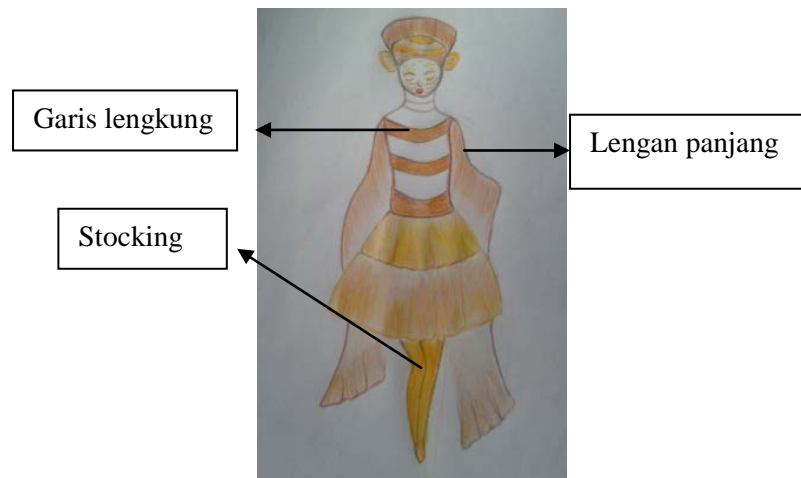
1. *Design* kostum

Design kostum dari tokoh Angelfish Raccoon Butterfly terdiri dari baju serta *stocking* dan petikot sebagai pelengkap kostum. Desain baju

yang digunakan menggunakan unsur desain garis, ukuran, tekstur, dan warna. Unsur garis yang diterapkan pada desain kostum menggunakan unsur garis lengkung karena pada bagian baju terdapat garis lengkung yang memiliki kesan luwes, indah, feminim, dan lembut sesuai dengan karakter tokoh yang dikembangkan, unsur ukuran yang diterapkan pada desain kostum karena disesuaikan dengan postur *talent* dan desain ukuran bagian lengan memanjang melebihi jari tangan untuk memperindah gerak tari yang akan ditampilkan, unsur tekstur yang digunakan karena akan menggunakan kain dengan bahan mengkilat, menerapkan unsur warna pada desain kostum karena warna mampu menunjukkan karakter dan karakteristik sesuai tokoh yang akan dikembangkan, desain baju yang telah dirancang akan menggunakan warna oranye dan putih. Warna oranye memiliki makna keriang dan kebahagiaan, warna putih mempunyai makna kesucian.

Prinsip yang akan diterapkan pada desain kostum yaitu prinsip keseimbangan, irama, kesatuan. Menerapkan prinsip keseimbangan pada desain kostum karena desain pada bagian lengan memiliki panjang yang sama, garis lengkung pada bagian baju dengan besar yang sama, serta menggunakan prinsip kesatuan karena desain yang dibuat pada bagian baju dengan bagian rok tidak terpisah. Menerapkan prinsip irama pada desain kostum karena desain bagian lengan yang panjang guna untuk memperindah gerak tari yang akan ditampilkan.

Menerapkan prinsip kesatuan pada desain kostum karena ingin menggabungkan dengan desain kostum antara baju dan rok.

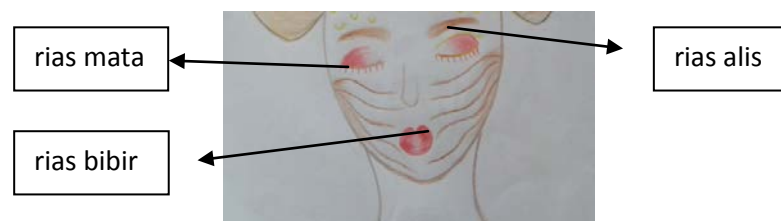


Gambar 2. *Design* Kostum Angelfish Raccoon Butterfly
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

2. *Design* Rias Wajah Fantasi

Design tata rias wajah dari tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang akan digunakan terdiri dari alas bedak, rias mata, rias alis, serta rias bibir. Desain tata rias wajah yang akan diterapkan menggunakan unsur garis, arah, ukuran dan warna. Unsur garis yang akan diterapkan desain rias wajah karena ingin menampilkan riasan dengan garis yang menyerupai sumber ide Angelfish. Unsur arah yang akan diterapkan pada desain rias wajah karena pada garis yang ada bagian pipi dengan bentuk miring dan bergelombang. Unsur warna yang akan diterapkan pada desain rias wajah karena akan menggunakan warna putih dan orange pada bagian riasan mata sesuai dengan desain kostum yang telah dibuat serta warna coklat pada bagian garis di pipi dan putih untuk membuat sisik pada bagian dahi.

Prinsip desain yang akan diterapkan pada desain tata rias wajah yaitu menggunakan prinsip keseimbangan, harmoni, dan kesatuan. Prinsip keseimbangan yang akan diterapkan pada desain rias wajah karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk dan ukuran yang sama. Prinsip harmoni yang akan diterapkan pada rias wajah karena ingin menyelaraskan antara rias wajah dengan warna kostum.

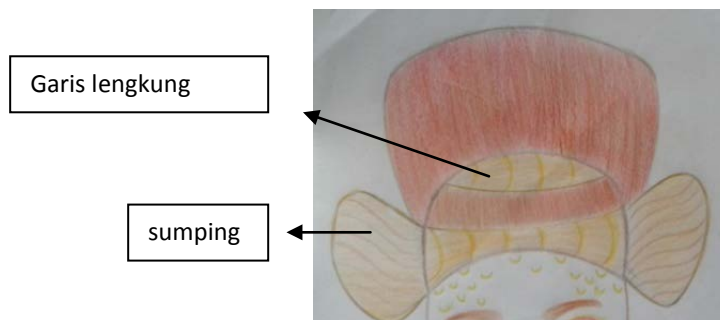


Gambar 3. Desain Tata Rias Wajah Angelfish Raccoon Butterfly (Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

3. *Design* Penataan Rambut

Unsur yang akan diterapkan pada penataan rambut tokoh Angelfish Raccoon Butterfly menggunakan unsur garis, bentuk, ukuran, dan warna. Unsur garis yang diterapkan pada penataan rambut menggunakan garis lengkung karena bagian penataan depan sanggul, unsur bentuk lingkaran bagian tatanan rambut bentuk ekor ikan, unsur warna karena warna yang digunakan dalam penataan rambut menyesuaikan dengan warna pada baju, unsur ukuran yang akan diterapkan pada desain penataan rambut karena ukuran yang digunakan menyesuaikan dengan lingkaran kepala *talent* serta ukuran sanggul menyesuaikan dengan gerak *talent* dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

Prinsip yang diterapkan pada desain penataan rambut yaitu menggunakan prinsip keseimbangan, harmoni, dan kesatuan. Pemilihan prinsip keseimbangan yang diterapkan karena menggunakan kedua sumping pada bagian kanan dan kiri. Pemilihan prinsip harmoni yang diterapkan karena ingin menyelaraskan antara penataan rambut, tata rias fantasi serta kostum yang akan ditampilkan, serta pemilihan prinsip kesatuan yang diterapkan pada penataan rambut karena ingin menyelaraskan dengan warna kostum.



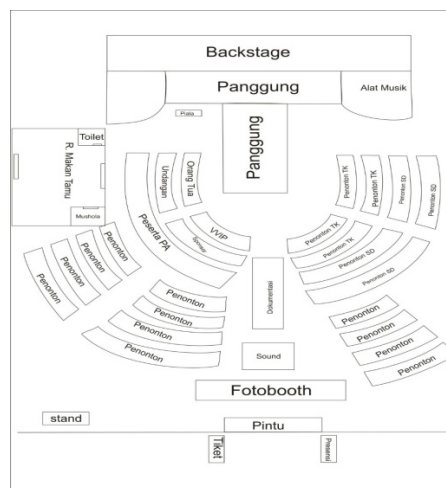
Gambar 4. Desain Penataan Rambut Angelfish Raccoon Butterfly
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

4. *Design* Pergelaran

Rancangan pergelaran yang akan dibahas terdiri dari beberapa bagian yaitu rancangan panggung, *backdroup*, *layout* penonton, *lighting*, dan *photobooth*.

Rancangan desain panggung yang akan digunakan saat pergelaran berlangsung menggunakan desain panggung *proscenium* menyesuaikan dengan pertunjukan drama musikal yang akan diselenggarakan dengan bentuk melingkar supaya penonton bisa melihat dari dari berbagai sudut. Penggunaan *lighting* sangat

dibutuhkan demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton. Pemilihan *photobooth* serta *backdroup* akan disesuaikan dengan acara pertgelaran yang akan diselenggarakan yang akan dirancang oleh Afif Ghurub Bestari selaku sutradara pertgelaran Sabda Raja Mutiara dengan menggunakan tema bawah laut atau *Under The Sea*.



Gambar 5. Desain Panggung *Proscenium*
(Sketsa: Sie Perkap, 2017)

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembang *develop* adapun hal-hal yang perlu dibahas meliputi desain rancangan kostum, tata rias wajah fantasi dan penataan rambut, validasi oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan rambut, serta *prototype* hasil karya pengembangan.

1. Validasi Rancangan Kostum

Proses melakukan pembuatan desain kostum terlebih dahulu mengetahui tokoh yang akan dikembangkan. Tokoh Angelfish

Raccoon Butterfly yang menjadi inspirasi sumber ide dalam pembuatan desain kostum yang akan digunakan. Desain warna yang akan digunakan adalah orange dan putih, dibawakan oleh talent yang berusia dewasa. Desain yang dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh dari *talent*, menyesuaikan dengan gerakan yang akan ditampilkan saat pertunjukan, serta menyesuaikan dengan tokoh yang akan dikembangkan.

Validasi dilakukan setelah proses rancangan desain kostum terpenuhi bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan dari hasil rancangan desain yang telah dibuat, supaya mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan pengembangan tokoh yang akan ditampilkan pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Validasi pertama dilakukan oleh ahli/pakar supaya kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan serta sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan serta untuk memberikan arahan serta penjelasan mengenai peran *talent* yang akan ditampilkan. Validasi kedua dilakukan oleh dosen pembimbing bertujuan untuk menyelaraskan desain kostum dengan desain tata rias serta desain penataan rambut yang akan ditampilkan. Setelah melakukan validasi adapun revisi/perbaikan desain yang harus diperbaiki tujuan adanya revisi yaitu memperbaiki desain yang kurang sesuai dengan yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan dari segi warna serta bentuk. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan tahap selanjutnya yaitu pembuatan

kostum sesuai desain yang telah dibuat disesuaikan dengan ukuran tubuh talent, warna yang akan digunakan serta bentuk yang sesuai, pembuatan kostum dilakukan oleh seseorang yang sudah berpengalaman.

Fitting kostum dilakukan setelah proses pembuatan kostum selesai dan dilakukan sesuai jadwal yang sudah direncanakan, *fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum yang telah dibuat yang akan dikenakan oleh *talent*, menyesuaikan dengan gerak *talent* saat akan tampil di pertunjukan Sabda Raja Mutiara, menyesuaikan warna yang digunakan, serta menyesuaikan bentuk dari tampilan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang dikembangkan.

2. Validasi Rancangan Rias Wajah Fantasi

Validasi rancangan rias wajah fantasi bertujuan untuk menyelaraskan hasil rias wajah fantasi dengan penampilan kostum yang akan ditampilkan agar sesuai dengan tokoh asli yang dikembangkan Angelfish Raccoon Butterfly. Validasi tata rias wajah perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum yang akan ditampilkan, menyesuaikan karakter tokoh yang Angelfish Raccoon Butterfly, *test make up* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test make up* pertama sampai dengan terakhir, *test make up* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang akan ditampilkan.

3. Validasi Rancangan Penataan Rambut

Validasi rancangan penataan rambut bertujuan untuk menyesuaikan hasil dari tampilan kostum serta rias wajah fantasi yang akan ditampilkan pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Validasi penataan rambut perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum dan tata rias wajah yang akan ditampilkan, menyesuaikan dengan karakter tokoh Angelfish Raccoon Butterfly, *test hair do* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test hair do* pertama sampai dengan terakhir, *test hair do* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang akan ditampilkan.

4. *Prototype*

Prototype hasil karya pengembangan dari hasil desain, pembuatan kostum, *fitting* kostum, *test make up* serta *test hair do* supaya menciptakan tokoh yang akan diperankan sesuai dengan pertunjukan Sabda Raja Mutiara, kesesuaian bentuk keseluruhan/tampilan keseluruhan *talent*, menciptakan karya dari hasil pengembangan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly.

D. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap pengembangan *disseminate* (penyebarluasan) adapun kegiatan yang perlu dirancang dalam acara pertunjukan meliputi rancangan pertunjukan, grand juri, gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan.

1. Rancangan pertunjukan

Pertunjukan yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 merupakan sebuah pertunjukan drama musikal yang mengangkat tema *Under The Sea* atau kehidupan bawah laut. Rancangan pertunjukan tersebut yang akan diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Penilaian Ahli (*Grand* Juri)

Rancangan penilaian ahli yang akan dilakukan pada tanggal 22 Januari 2017, *grand* juri tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari proses mendesain dan merancang kostum, merias wajah, serta melakukan penataan rambut pada *talent* sesuai dengan tokoh yang dikembangkan. Proses penilaian oleh ahli tersebut yang akan melibatkan Dr. Hajar Pamadi, M.Pd (Hons), Dra. Esti Susilarti, M.Pd, Mamuk Rohmadhona, S.Sn sebagai juri.

3. Gladi kotor

Rancangan gladi kotor yang bersamaan dengan *fitting* kostum dengan *talent* rencana akan dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2017 bertempat di Gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Proses *fitting* kostum yang akan dilakukan bersama dengan kegiatan Gladi kotor bertujuan supaya kostum yang pertama kali dikenakan oleh *talent* bisa menyesuaikan dengan ukuran tubuh klien, menyesuaikan dengan tokoh yang akan ditampilkan,

sesuai yang diharapkan oleh dosen pembimbing terutama oleh Afif Ghurub Bestari selaku dosen pembimbing kostum.

4. Gladi bersih

Rancangan gladi bersih yang akan dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan tujuan sebagai persiapan untuk para *talent* dan seluruh peserta proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 sebelum acara pertunjukan diselenggarakan dan untuk memastikan persiapan-persiapan dari yang sudah dirancang yang berkaitan dengan pertunjukan seperti pementasan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

5. Pertunjukan

Rancangan pertunjukan drama musikal yang bertema *Under The Sea* berjudul Sabda Raja Mutiara yang akan diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017 yang bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari kegiatan yang sudah dirancang dari keterangan diatas. Pertunjukan tersebut akan diselenggarakan yang dihadiri oleh para tamu undangan, penonton dari hasil penjualan tiket, serta sponsor.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses, hasil, pembahasan *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* melalui proses untuk menghasilkan suatu karya untuk menampilkan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly, dengan membaca serta memahami cerita dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara terciptanya oleh tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang memiliki karakter protagonis yang periang, lincah, serta bisa bersahabat dengan tokoh Angelfish lainnya, dengan karakteristik yang dimiliki yaitu mempunyai sayap yang panjang pada bagian lengan dan memiliki kedua sumping dibagian kanan dan kiri pada penataan rambutnya.

Pemilihan sumber ide tokoh Angelfish Raccoon Butterfly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara menggunakan sumber ide *stilisasi* karena ingin menambah sayap menjadi panjang, ingin memberikan kesan anggun dengan membuat sayap bagian lengan terlihat panjang, menambah garis lengkung pada penataan rambut yang akan digunakan serta menyesuaikan dengan kostum yang akan ditampilkan, garis tersebut menggambarkan pola garis pada sumber ide tokoh Angelfish Raccoon Butterfly.

B. Proses, hasil, pembahasan *Design* (Desain/Perencanaan)

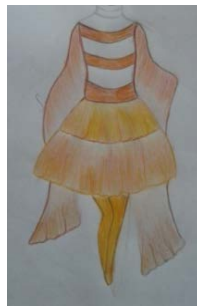
1. Kostum

Proses pembuatan kostum terlebih dahulu dilakukan melalui tahap yang pertama yaitu mengukur tubuh *talent* yang akan

menampilkan Angelfish Raccoon Butterfly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Tahap kedua mencari kain, pemilihan kain disesuaikan dengan ukuran, warna, serta jenis kain yang akan digunakan. Tampilan kostum tidak akan terlihat sempurna tanpa bantuan dari seorang penjahit, maka dibutuhkannya seorang penjahit untuk membuat kostum sesuai desain yang telah dibuat oleh perancang. Kostum disesuaikan dengan arahan perancang yang sudah ditetapkan oleh dosen pembimbing, menyesuaikan ukuran tubuh *talent*, warna serta bentuk yang telah ditetapkan. Lakukan *fitting* sesuai jadwal yang ditetapkan dengan membawa kostum yang sudah jadi.

Adapun hasil desain kostum dengan perubahan-perubahan yang telah dibuat yaitu perubahan pertama kostum dilakukan setelah melakukan proses *fitting* kostum dengan *talent*, adapun bagian-bagian kostum yang perlu adanya perbaikan yaitu pada bagian lengan panjang yang membentuk sayap tidak perlu dijahit sampai pada bagian ujung perbaikan yang dilakukan adalah jahitan pada bagian ujung dilepas sampai bagian tengah lengan tujuan perubahan dilakukan supaya pada tidak mengganggu gerakan menari *talent* dan supaya bagian lengan terlihat lebar dan serta bisa menyesuaikan gerakan. Perubahan selanjutnya pada bagian rok yang berwarna coklat pada bagian bawah diganti dengan warna oranye agar sesuai dengan warna rok pada bagian atas ukuran rok dibawah lutut supaya pada saat rok diberi tambahan petikut ukuran rok tidak terlalu pendek.

Perubahan kedua pada bagian rok orange yang telah diperbaiki pada perubahan yang pertama, setelah disesuaikan pada *talent* rok yang dipakai terlalu panjang sehingga mengganggu gerak tari dari *talent* tersebut. Setelah *fitting* kostum tahap kedua dilakukan rok diperbaiki dengan memotong kepanjang kurang lebih 25 cm menyesuaikan dengan tinggi klien.



Gambar 6. Hasil Desain Kostum 1
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 7. Hasil Desain Kostum 2
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 8. Hasil Desain Kostum 3
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

2. Rias Wajah Fantasi

Rias wajah yang digunakan pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly menggunakan tata rias fantasi dengan memberikan kesan cantik dengan menampilkan riasan khusus yang menyerupai tokoh tersebut. Sebelum melakukan proses rias wajah perlu adanya persiapan alat, bahan, kosmetik yang akan digunakan:

a. Alat, Bahan, Kosmetik

Alat, bahan kosmetik yang digunakan meliputi; 1) *foundation kryolan 3W* digunakan supaya menghasilkan warna riasan yang terang; 2) Bedak tabur yang digunakan yaitu bedak *cussons* supaya riasan tidak terlihat terlihat mengkilap; 3) bedak padat yang digunakan berwarna kuning supaya menghasilkan riasan yang terang; 4) pensil alis digunakan untuk membuat gambar pola pada bagian alis; 5) *body painting* putih merk *latulipe*, warna yang dipakai untuk membuat bentuk sisik pada bagian dahi serta memberikan pola garis pada kelopak mata; 6) *body painting* coklat merk *Ranee* digunakan untuk memberi warna bagian tulang pipi hingga sampai rahan membentuk pola lengkung sesuai dengan garis pola Angelfish Raccoon Butterfly; 7) *eyeliner* digunakan unruk membentuk atau mengubah kesan pada mata; 8) *mascara* digunakan untuk menambah volume pada mata; 9) lem bulu atas digunakan unruk menempel bulu mata tambahan; 10) bulu mata sebagai tambahan untuk ketajaman pada mata; 11) *body painting*

merah merk *latulipe* digunakan untuk membentuk pola bibir dan memberi warna pada bibir.

b. Proses Rias Wajah Fantasi

- 1) Membersihkan wajah menggunakan pembersih, penyegar lalu mengaplikasikan pelembap agar alas bedak yang diaplikasikan dapat terserap dengan baik.



Gambar 9. Tahap Pembersihan Wajah
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 2) Mengaplikasikan *eyeshadow* pada bagian ujung *eyeshadow* warna merah lalu dibaurkan sampai pada tengah kelopak lalu bagian pangkal diberikan warna putih.



Gambar 10. Tahap Pengaplikasian *Eyeshadow*
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 3) Tambahkan garis melengkung bagian atas kelopak mata warna putih menggunakan *body painting* merk *latulipe*.



Gambar 11. Pengaplikasian Garis Lengkung
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 4) Mengaplikasikan *foundation* menggunakan *kryolan 3W* supaya menghasilkan warna riasan yang terang.



Gambar 12. Pengaplikasian *Foundation*
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 5) Mengaplikasikan bedak tabur menggunakan bedak *cussons* supaya menghasilkan riasan yang tampak pucat.



Gambar 13. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 6) Mengaplikasikan bedak padat berwarna kuning menggunakan merk *latulipe* supaya menghasilkan riasan yang tampak pucat.



Gambar 14. Pengaplikasian Bedak Padat
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 7) Membentuk alis menggunakan pensil alis *viva* dengan membuat pola alis lalu bagian warna pada alis pengaplikasian menggunakan *body painting* merk *Ranee*.



Gambar 15. Membentuk Alis
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 8) Bentuk sisik pada bagian dahi menggunakan kuas dan *body painting* putih *Ranee* secara simetris.



Gambar 16. Membentuk Sisik
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 9) Membuat pola lengkungan bagian kanan dan kiri mulai dari tulang pipi hingga rahang. Pola yang menyerupai garis pola Angelfish Raccoon Butterfly.



Gambar 17. Membentuk Pola Garis
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 10) Mengaplikasikan *eyeliner* agar bulu mata atas yang akan dipakai bisa menyesuaikan garis *eyeliner*.



Gambar 18. Pengaplikasian *Eyeliners* Cair
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 11) Menambahkan bulu mata atas diawali dengan bulu mata oranye lalu ditambahkan warna hitam mata terlihat tajam yang terakhir warna oranye. Pemakaian bulu mata menyesuaikan dengan warna kostum.



Gambar 19. Menambah Bulu Mata
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- 12) Membuat pola bibir dengan bentuk bulat dan ukuran bibir yang kecil seperti ikan menggunakan kuas serta *body painting* merah *latulipe*, yang memberikan kesan energik.



Gambar 20. Pengaplikasian Warna Bibir
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 21. Desain Rias Wajah
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 22. Tampilan Rias Wajah
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

3. Penataan Rambut

Penataan rambut yang digunakan dalam tokoh Angelfish Raccoon Butterfly menggunakan tipe penataan fantasi dengan menggunakan penataan bagian puncak. Penataan rambut yang terbuat dari *strimin* yang ditutup dengan cemara yang berbentuk ekor ikan yang di terapkan sesuai lingkaran kepala *talent*, bertujuan agar terlihat pencapaian karakter pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang akan dikembangkan.

Proses pembuatan sanggul fantasi menggunakan alat gunting, jarum, dan lem tembak. Bahan yang digunakan yaitu *strimin*, spon ati, benang, dan harnet, dengan prosedur pembuatan sebagai berikut;

- a. Ukur *strimin* sesuai dengan ukuran lingkaran kepala talent dan disesuaikan dengan besar kecilnya sanggul.
- b. Membuat tatakan kepala membentuk bulat dari *strimin* yang telah diukur.
- c. Setelah tatakan kepala selesai dibuat, lalu membuat pola membentuk seperti ekor ikan besar disesuaikan dengan ukuran tatakan.
- d. Setelah pola berbentuk ekor ikan sudah selesai dipotong lalu tambahkan cemara berwarna coklat lalu letakkan pada kedua *strimin* (bentuk tatakan dan ekor ikan) berbentuk seperti ekor ikan rekatkan menggunakan harnet, lalu semprotkan *hairspray* cair supaya hasil lebih maksimal.
- e. Satukan kedua *strimin* yang telah di lapis cemara, letakkan bagian bentuk ekor ikan pada belakang tatakan lalu jahit pada bagian ujung (*strimin* bentuk ekor ikan).
- f. Membuat 3 garis lengkung menggunakan spon ati, potong spon ati tersebut menjadi 3 bagian lalu beri warna menggunakan cat poster berwarna coklat yang dicampur dengan oranye.
- g. Letakkan 3 pola garis lengkung tersebut pada bagian depan tatakan lalu dijahit supaya terlihat rapi.
- h. Untuk membuat sumping siapkan spon ati lalu bentuk dengan pensil membentuk pola sumping yang akan dibuat, sesuaikan dengan talent yang akan memakai.

- i. Potong dengan menggunakan *cutter* supaya potongan yang dihasilkan lebih mudah mengikuti pola yang sudah membentuk sumping.
- j. Kedua sumping dibentuk pola garis lengkung seperti garis pada Angelfish Raccoon Butterfly.
- k. Memberikan warna coklat dan merah lalu diaplikasikan ada kedua sumping pada bagian depan dan belakang.
- l. Letakan sumping (assessoris) pada bagian kanan dan kiri letakan antara tatakan dengan bentuk ekor ikan lalu jahit supaya mudah dalam proses pemasangan pada talent.

Proses akhir dari hasil pembuatan penataan rambut disesuaikan dengan rancangan desain dari penataan rambut yang telah dibuat, bentuk menyesuaikan dengan lingkaran kepala talent serta menggunakan warna sesuai dengan warna pada kostum. Perubahan penataan rambut yang dilakukan saat validasi pertama yaitu tampilan terlalu besar serta proporsi yang ditampilkan belum menyesuaikan dengan postur tubuh talent. Perubahan dilakukan supaya perbaikan yang dilakukan bisa lebih sesuai dan seimbang dengan penampilan kostum serta tata rias yang akan ditampilkan.

Hasil akhir dari pembuatan sumping pada uji coba pertama dengan adanya perbaikan pada ukuran sumping yang terlalu besar dan tidak sesuai dengan ukuran wajah talent. Perbaikan dilakukan setelah uji coba pertama dengan memperkecil bentuk sumping dari sebelumnya, lalu

sumping sudah diperbaiki dijahit pada penataan rambut yang akan digunakan oleh *talent*.



Gambar 23. Desain Penataan Rambut
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 24. Hasil Penataan Rambut
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

C. Proses, hasil, pembahasan *Develop* (Pengembangan)

1. Validasi Desain Kostum

Validasi yang dilakukan oleh ahli/pakar meliputi desain kostum yang tercantum dalam gambar terlalu simple/biasa, belum menyerupai seperti tokoh asli yang akan dikembangkan yaitu Angelfish Raccoon Butterfly. Validasi desain kostum kedua dilakukan pada tanggal 19 November 2016 dengan Afif Ghurub B. M.Pd dengan hasil *revisi* pertama meliputi bentuk desain seperti desain kostum untuk tokoh *mermaid*, bentuk kostum menyerupai gaun, belum sesuai dengan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly.

Pada hari Sabtu tanggal 10 Desember 2016 melakukan konsultasi dengan Afif Ghurub B. M.Pd guna untuk menyetujui desain kostum yang telah dibuat dengan hasil meliputi validasi desain telah di setujui oleh Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Desain kostum ketiga sudah sesuai dengan karakter tokoh Angelfish Raccoon Butterfly, warna yang disesuaikan dengan karakteristik ikan Angelfish Raccoon Butterfly. Bahan dasar kain yang digunakan untuk pembuatan kostum pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly menggunakan bahan dasar satin terutama pada bagian lengan, supaya saat penampilan tokoh Angelfish menampilkan gerakan menari dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara dapat memainkan gerak tangan dalam tarian yang indah.



Gambar 25. Desain Kostum 1
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 26. Desain Kostum 2
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 27. Desain Kostum 3
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

2. Validasi Desain Rias Wajah Fantasi

Validasi desain rias wajah oleh Asi Tritanti, M.Pd. Hasil validasi rias wajah, *face painting* meliputi pembuatan desain tata rias wajah fantasi yang pertama masih perlu adanya perubahan desain adapun saran yang perlu dilakukan yaitu lebih bisa mengembangkan desain yang telah dibuat dari sebelumnya, dengan mencari referensi mengenai gambar-gambar yang berkaitan dengan rias wajah fantasi akan memudahkan mendapatkan kreasi mengenai tata rias wajah fantasi serta penataan rambut yang akan ditampilkan.

Desain kedua masih perlu adanya perubahan pada bagian desain rias wajah adapun perbaikan yang perlu dilakukan meliputi bisa memilih warna-warna yang sesuai dengan kostum yang akan digunakan, serta mencari referensi mengenai rias wajah fantasi agar memudahkan mendapatkan kreatifitas dan imajinasi mengenai tata rias wajah fantasi serta mempermudah untuk menerapkan rias wajah untuk desain selanjutnya. Desain ketiga sudah menyerupai tokoh Angelfish

Raccoon Butterfly yang akan dikembangkan dengan penerapan warna-warna sesuai dengan desain kostum yang akan ditampilkan.



Gambar 28. Desain Rias Wajah Fantasi 1
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 29. Desain Rias Wajah Fantasi 2
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 30. Desain Rias Wajah Fantasi 3
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

3. Validasi Desain Penataan Rambut

Validasi desain penataan rambut dilakukan sebanyak 3 kali, adapun perbaikan yang harus dilakukan dari hasil validasi desain penataan rambut yang pertama yaitu bentuk harus menyesuaikan

dengan karakter serta karakteristik tokoh yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan. Desain kedua masih perlu adanya perbaikan yaitu belum ada bentuk yang sesuai antara desain penataan rambut dengan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang akan dikembangkan saran yang perlu dilakukan untuk perbaikan desain yaitu mencari referensi gambar mengenai penataan rambut fantasi agar pembuatan desain selanjutnya dapat sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan. Desain penataan rambut ketiga dengan bentuk menyerupai ekor ikan dengan menambah kedua sumping pada bagian kanan dan kiri pada penataan rambut, menerapkan warna serta garis lengkung yang digunakan menyesuaikan dengan desain kostum yang telah dibuat.



Gambar 31. Desain Penataan Rambut 1
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 32. Desain Penataan Rambut 2
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 33. Desain Penataan Rambut 3
(Sketsa: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

4. Validasi kostum

Validasi kostum atau *fitting* kostum dilakukan pada tanggal 15 Januari 2017 yang dinilai oleh Afif Ghurub Bestari. *Fitting* kostum tersebut dilakukan oleh masing-masing *talent* yang akan tampil pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara yang bertujuan agar bisa menyesuaikan dengan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang akan ditampilkan. Setelah melakukan validasi kostum pertama adapun perubahan untuk perbaikan kostum selanjutnya yaitu memotong jahitan pada bagian ujung lengan sampai ke bagian tengah, perubahan tersebut dilakukan supaya saat *talent* menggerakkan tangannya untuk menari lengan yang digerakan bisa menyesuaikan dengan gerak tari yang ditampilkan. Perubahan pada bagian rok berwarna coklat diperbaiki atau bisa diganti dengan warna orange sesuai dengan penerapan warna tokoh yang dikembangkan, panjang rok menyesuaikan dengan gerakan tari yang akan dibawa oleh *talent*. Validasi kostum yang kedua dilakukan pada tanggal 22 Januari 2017 adapun perubahan pada bagian rok terlalu panjang sehingga gerakan tari yang ditampilkan belum maksimal, perbaikan perlu dilakukan dengan mengurangi panjang rok

kurang lebih 25 cm dengan panjang sebatas lutut *talent*. Adapun aksesoris pelengkap kostum yang digunakan sebagai penunjang perlengkapan kostum yaitu petikut untuk mengembangkan bagian rok, serta *stocking* oranye sebagai pelengkap bagian kaki.



Gambar 34. Validasi Kostum 1
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 35. Validasi Kostum 2
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 36. Validasi Kostum 3
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

5. Validasi Rias Wajah Fantasi

Validasi rias wajah fantasi dilakukan selama 3 kali, yaitu dilakukan pada 20 sampai 22 Desember 2016:

- a. Validasi rias wajah fantasi yang pertama pada tanggal 20 Desember 2016 adapun kritik dan saran dari Asi Tritanti, M.Pd selaku dosen pembimbing, perbaikan setelah melakukan *test make up* pertama yaitu tata rias wajah yang dihasilkan pada uji coba rias wajah pertama jika dilihat dari jarak penonton/jarak jauh masih belum terlihat, aplikasi warna yang diterapkan masih belum terlihat/terlalu tipis, bentuk garis-garis masih belum terlihat, yang terlihat hanya bagian mata (*eyeshadow*). Saran yang harus diperbaiki yaitu untuk mempertegas garis yang diaplikasikan pada wajah bisa menggunakan warna *eyeshadow* gelap seperti warna hitam atau menggunakan *eyeliner* cair warna hitam.



Gambar 37. Validasi Rias Wajah Fantasi 1
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- b. Validasi rias wajah fantasi yang kedua dilakukan pada tanggal 21 Desember 2016 adapun kritik dan saran perlu adanya perbaikan setelah melakukan *test make up* kedua yaitu, aplikasi warna yang

diterapkan belum sesuai dan masih perlu adanya latihan untuk mengaplikasikan warna, pengaplikasian gradasi warna belum terlihat jika ditampilkan diatas panggung. Saran yang harus diperbaiki yaitu banyak berlatih dengan mengaplikasikan warna agar menghasilkan warna yang sesuai dengan konsep penerapan.



Gambar 38. Validasi Rias Wajah Fantasi 2
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- c. Validasi rias wajah fantasi yang ketiga dilakukan pada tanggal 22 Desember 2016 adapun kritik dan saran untuk perbaikan melakukan *test make up* yang ketiga yaitu mengaplikasikan garis pola riasan sebaiknya menggunakan *eyeliner* cair agar garis yang dihasilkan tampak jelas, penerapan warna belum terlihat apabila dilihat dari jarak penonton/jarak jauh. Saran untuk perbaikan tata rias wajah selanjutnya yaitu berlatih untuk bisa menghasilkan riasan yang sesuai dengan tema pertunjukan atau tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang akan dikembangkan.



Gambar 39. Validasi Rias Wajah Fantasi 3
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

6. Validasi Penataan Rambut

Uji coba penataan rambut dilakukan selama 3 kali, yaitu dilakukan pada tanggal 28 Desember 2016, 4 Januari 2016, dan 9 Januari 2017.

- a. Validasi penataan rambut pertama dilakukan pada tanggal 28 Desember 2016 adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yang harus diperbaiki setelah melakukan *test hair do* yang pertama yaitu bentuk penataan rambut belum memiliki konsep sesuai sumber ide yang akan dikembangkan. Saran untuk perbaikan penataan rambut adalah mencari lebih banyak referensi atau inspirasi mengenai penataan rambut fantasi supaya penataan rambut yang akan ditampilkan sesuai dengan sumber ide tokoh Angelfish Raccoon Butterfly yang akan dikembangkan.



Gambar 40. Validasi Penataan Rambut 1
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- b. Validasi penataan rambut kedua dilakukan pada tanggal 4 Januari 2017 adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing untuk perbaikan setelah melakukan *test hair do* ke dua yaitu perlu adanya tambahan rambut seperti lungsen dan cemara sebagai alas pada penataan rambut yang akan digunakan serta asesoris yang akan ditampilkan sesuai dengan sumber ide yang akan dikembangkan, bisa lebih mengembangkan tampilan penataan rambut sebelumnya dengan penataan yang kreatif.



Gambar 41. Validasi penataan rambut 2
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

- c. Validasi penataan rambut ke tiga dilakukan pada tanggal 9 Januari 2017 adapun kritik dan saran dari dosen untuk perbaikan setelah

melakukan *test hair do* ketiga yaitu agar lungsen (rambut tambahan) terlihat lebih rapi menggunakan *hairspray* cair merk “*take off*” agar lebih mudah dalam penataan selanjutnya, ditambahkan assesoris sebagai pelengkap dalam penataan rambut, jika akan menjahit bagian-bagian tertentu sebaiknya menggunakan benang dengan warna sesuai dengan warna cemara (rambut tambahan) yang digunakan.



Gambar 42. Validasi Penataan Rambut 3 Tampak Depan
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)



Gambar 43. Validasi Penataan Rambut 3 Tampak Belakang
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

7. *Prototype*

Prototype tampilan dari tokoh Angelfish Raccoon Butterfly meliputi; 1) terwujudnya tampilan kostum berbentuk *dress* dengan menerapkan garis lengkung pada bagian atas, serta bentuk lengan yang

panjang; 2) menampilkan rias wajah fantasi dengan menerapkan warna terang dan menambah efek garis coklat pada bagian pipi kanan dan kiri; 3) tampilan penataan rambut yang terbuat dari *strimin* yang ditutup dengan cemara yang berbentuk ekor ikan yang di terapkan sesuai lingkaran kepala *talent*.



Gambar 31. Tampilan Keseluruhan *Talent*
(Dokumentasi: Pradita Inggar Kusuma, 2017)

D. Proses, hasil, pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap *disseminate* dilakukan dalam bentuk pagelaran dengan mengusung tema *Under The Sea* pagelaran dikemas dalam bentuk pertunjukkan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara. Pagelaran ini diselenggarakan pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2017 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, pagelaran ditujukan untuk umum terutama pada anak-anak dengan tujuan agar penonton terutama anak-anak mengetahui tentang kekayaan dan kehidupan bawah laut.

1. Penilaian Ahli (*Grand* Juri)

Kegiatan penilaian ahli (*grand* juri) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand* juri) diselenggarakan pada tanggal 22 Januari 2017 yang bertempat di Gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Adapun rangkaian acara yang dilakukan meliputi; a) *briefing* dilakukan pada pukul 05.30-06.00 oleh semua peserta Proyek Akhir; b) peserta Proyek Akhir melakukan proses *make up* dan *body painting* dengan para *talent*; c) pukul 09.00-09.30 persiapan pembukaan acara gladi bersih; d) pukul 09.30-09.35 pembukaan acara yang dibawakan oleh MC; e) pukul 09.35-09.45 menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne Universitas Negeri Yogyakarta; f) pukul 09.40-09.50 sambutan ketua Proyek Akhir; g) pukul 09.50-10.00 sambutan dari Kaprodi Tata Rias dan kecantikan; h) pukul 10.00-10.20 dilakukan pembacaan CV juri oleh MC; i) pukul 10.20-10.35 dilakukan pembacaan disinopsis cerita oleh MC; j) pukul 10.35-12.00 penampilan dari talent Proyek Akhir, yang ditonton oleh para juri, dosen pembimbing, peserta Proyek Akhir, serta panitia yang ikut serta membantu acara gladi bersih; k) pukul 12.00-12.10 penutup.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dr. Hajar Pamadi, M.Pd (Hons) dari instansi Fakultas Seni dan Bahasa, ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk

Rohmadhona, S.Sn dari instansi *Make up Artist* Yogyakarta, dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup pada keaslian dari sumber ide yang akan dikembangkan, harmonisasi warna meliputi keselarasan atau keserasian dari keseluruhan penampilan, kreatifitas meliputi pengembangan ide untuk menciptakan hasil karya yang belum pernah diciptakan sebelumnya, *total look* meliputi tampilan kostum, tata rias dan penataan rambut. Pada penilaian tersebut ditetapkan nilai atau angka mulai dari 50 sampai 90, hasil tersebut kemudian dijumlahkan untuk menentukan hasil dengan kriteria penilaian kategori *best make up*, *best of the best*, *best mermaid*, *best ikan*, *best air laut*, *best binatang laut*, *best kerang*, dan *best mutiara*, dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 36 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutan dari posisi teratas yaitu tokoh Ratu Mutiara hasil karya mahasiswa Dani Kurnia, tokoh Kuda Laut hasil karya mahasiswa Nurul Betrik, tokoh Lion Fish hasil karya mahasiswa Sabrina Nadhilah, tokoh Mermaid hasil karya mahasiswa Rizky Irdia, tokoh Air Laut Selatan 1 hasil karya mahasiswa Ika Cahya, tokoh Coral 1 hasil karya mahasiswa Lutfi Puji, dan tokoh Putri Mutiara hasil karya mahasiswa Tiara Ramadhania.

Berdasarkan hasil penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan hasil karya terbaik karena karya yang

ditampilkan pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara sesuai dengan kriteria penilaian yang meliputi keserasian antara kostum, tata rias fantasi serta penataan rambut yang diterapkan, kreatifitas yang dituangkan, serta teknik *make up* yang diterapkan.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor yang diselenggarakan pada tanggal 15 Januari 2017 yang bertempat di Gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor di fokuskan pada *fitting* kostum/menyesuaikan kostum, serta sanggul pada *talent* yang akan digunakan pada kegiatan Proyek Akhir, setelah mendapatkan koreksi mengenai kostum yang akan ditampilkan semua talent bersiap-siap untuk melakukan gladi kotor dengan menggunakan kostum sesuai dengan masing-masing tokoh, setelah para talent melakukan gladi kotor selanjutnya peserta Proyek Akhir angkatan 2014 beserta talent melakukan gladi kotor yang bertujuan memperkenalkan kepada penonton *beautician* dengan talent pada saat *closing* pertunjukan berlangsung serta menutup berakhirnya acara pertunjukan.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada tanggal 25 Januari 2016 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk persiapan pematangan menuju pertunjukan Proyek Akhir yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, mengetahui *blocking* dari setiap *talent*,

mempersiapkan perlengkapan pertunjukan yang sudah direncanakan, menyiapkan kebutuhan yang dibutuhkan saat pertunjukan berlangsung supaya acara pertunjukan yang akan diselenggarakan berjalan dengan lancar.

Pada saat melakukan gladi bersih seluruh *talent* tidak menggunakan kostum, tata rias wajah fantasi serta penataan rambut yang akan digunakan pada pertunjukan tersebut, sehingga tidak bisa melihat keseluruhan serta kekurangan tampilan kostum, rias fantasi yang diterapkan serta tatanan rambut dari *talent* pada saat di atas panggung.

4. Pertunjukan

Pertunjukan drama musikal bertema *Under The Sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara dilakukan pada tanggal 26 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 13.30 WIB. Panggung yang digunakan adalah jenis panggung *proscenium* agar penonton bisa menyaksikan pertunjukan dari satu sisi, *background* yang digunakan sesuai dengan tema pertunjukan dengan menampilkan gambar macam-macam biota laut serta menggunakan asesoris ikan yang ditempel pada bagian lantai. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna biru karena menyesuaikan *background*. dengan menambah efek asap untuk menambah kesan dramatis di setiap peran yang ditampilkan. Macam-macam lagu yang

digunakan untuk mengiringi jalannya pertunjukan seperti *rock*, *pop*, lagu anak-anak, tradisional Jawa, *rege* dan *jazz*.

Tampilan kostum pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dari jarak penonton pada bagian rok yang ditambah dengan petikot terlihat lebih pendek, warna kostum sesuai dengan desain yang telah dirancang, ukuran kostum sudah disesuaikan dengan postur tubuh *talent*. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna biru karena menyesuaikan *background*, dan tampilan tata rias wajah fantasi tokoh Angelfish Raccoon Butterfly saat dipanggung terlihat pucat dengan sorot lampu warna hijau, warna tersebut tergolong warna dingin (*cool colors*) yang biasanya digunakan dalam suasana kesedihan. Pada penataan rambutnya warna yang digunakan sudah sesuai dengan tampilan kostum. Proporsi yang kurang lebar dari lingkaran asli kepala *talent* menyebabkan *talent* merasakan terlalu sempit pada bagian sanggul. *Background* pada saat munculnya tokoh Angelfish menggunakan lagu tradisional Jawa, karena peran Angelfish dalam cerita hanya menampilkan tarian tanpa ada percakapan atau dialog.

Suksesnya pertunjukan Sabda Raja Mutiara dapat dibuktikan dengan jumlah penonton 850 dari tiket yang terjual habis dengan jumlah 650 serta 200 tamu undangan yang hadir, dan lancarnya acara pertunjukan sesuai dengan *rundown* acara yang telah ditetapkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil dan pembahasan mengenai Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan 2014 pada Pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara meliputi:

1. Rancangan kostum, rias wajah fantasi dan penataan rambut pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
 - a. Rancangan kostum pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly mengalami 3 kali perubahan, demi mencapai karakter dan karakteristik tokoh dalam cerita dengan menerapkan unsur garis karena pada bagian baju terdapat garis lengkung yang memiliki kesan luwes, indah, feminim, dan lembut sesuai dengan karakter tokoh yang dikembangkan, serta unsur warna karena warna mampu menunjukkan karakter dan karakteristik sesuai tokoh yang akan dikembangkan, desain baju yang telah dirancang akan menggunakan warna orange dan putih. Warna orange memiliki makna keriang dan kebahagiaan, warna putih mempunyai makna kesucian. Prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan karena desain pada bagian lengan memiliki panjang yang sama, garis lengkung pada bagian baju dengan besar yang sama, serta menggunakan prinsip kesatuan karena desain yang dibuat pada bagian baju dengan bagian rok tidak terpisah.

- b. Rancangan tata rias wajah fantasi yang diterapkan untuk tokoh Angelfish Raccoon Butterfly betina dengan menggunakan unsur warna karena akan menggunakan warna putih dan orange pada bagian riasan mata sesuai dengan desain kostum yang telah dibuat. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk dan ukuran yang sama
 - c. Rancangan penataan rambut yang diterapkan untuk tokoh Angelfish Raccoon Butterfly unsur garis karena menggunakan garis lengkung pada bagian penataan depan sanggul, unsur warna karena warna yang digunakan dalam penataan rambut menyesuaikan dengan warna pada baju, unsur ukuran karena ukuran yang digunakan menyesuaikan dengan lingkaran kepala *talent* serta ukuran sanggul menyesuaikan dengan gerak *talent* dalam cerita Sabda Raja Mutiara. Prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan karena menggunakan kedua sumping pada bagian kanan dan kiri.
2. Penataan kostum, pengaplikasian rias wajah fantasi serta penataan rambut pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
 - a. Penataan kostum yang digunakan untuk tokoh Angelfish Raccoon Butterfly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara menggunakan *dress* dengan bentuk kedua lengan yang panjang yang melebihi tangan

serta terdapat garis lengkung bagian depan dan belakang *dress* atas. Menggunakan asesoris pendukung kostum berupa petikut dan *stocking*.

- b. Rias wajah fantasi yang diaplikasikan untuk tokoh Angelfish Raccoon Butterfly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara menggunakan *foundation*, bedak, *eyeshadow*, serta menggunakan pewarna *body painting* untuk memberi warna pada garis bagian pipi serta bagian dahi.
 - c. Penataan rambut tokoh Angelfish Raccoon Butterfly menerapkan penataan fantasi bebas dengan menggunakan penataan bagian puncak. Penataan rambut yang terbuat dari *strimin* yang ditutup dengan cemara yang berbentuk ekor ikan yang diterapkan sesuai lingkaran kepala *talent*.
3. Pertunjukan drama musikal yang diselenggarakan oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan 2014 dengan tema *Under The Sea* berjudul Sabda Raja Mutiara yang dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 WIB bertempat di Gedung Auditorium Universitas negeri Yogyakarta. Panggung yang berbentuk *proscenium* dengan satu fokus pandangan ke panggung. Tampilan kostum pada tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dari jarak penonton pada bagian rok yang ditambah dengan petikut terlihat lebih pendek, warna kostum sesuai dengan desain yang telah dirancang, ukuran kostum sudah disesuaikan dengan postur tubuh *talent*. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna

biru karena menyesuaikan *background*, dan tampilan tata rias wajah fantasi tokoh Angelfish Raccoon Butterfly saat dipanggung terlihat pucat dengan sorot lampu warna hijau, warna tersebut tergolong warna dingin (*cool colors*) yang biasanya digunakan dalam suasana kesedihan. Pada penataan rambutnya warna yang digunakan sudah sesuai dengan tampilan kostum. Proporsi yang kurang lebar dari lingkaran asli kepala *talent* menyebabkan *talent* merasakan terlalu sempit pada bagian sanggul. Suksesnya pertunjukan Sabda Raja Mutiara dapat dibuktikan dengan jumlah penonton 850 dari tiket yang terjual habis dengan jumlah 650 serta 200 tamu undangan yang hadir.

B. Saran

Adapun saran pada Proyek Akhir yang diselenggarakan oleh Tata Rias dan Kecantikan 2014 pada Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara meliputi:

1. Rancangan

- a. Proses rancangan desain sebaiknya dilakukan melalui tahap membaca cerita Sabda Raja Mutiara, memahami jalan cerita yang akan ditampilkan, mengidentifikasi tokoh untuk menentukan karakter dan karakteristiknya, menetapkan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, dilanjutkan dengan merancang desain.
- b. Menciptakan tampilan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara maka perlu dilakukannya dengan mencari banyak referensi guna untuk mempermudah dalam

merancang kostum, rias wajah fantasi dan penataan rambut agar bisa menghasilkan suatu karya yang sesuai dengan tema *Under The Sea*.

2. Hasil

- a. Perlu adanya pemahaman dan penguasaan dalam menganalisa objek yang akan dibuat, supaya mempermudah hasil rancangan yang akan diaplikasikan saat pertunjukan berlangsung.
- b. Perlu dilakukan pengoreksian kostum, tata rias wajah fantasi dan penataan rambut demi terciptanya keserasian dan keseimbangan saat penampilan tokoh Angelfish Raccoon Butterfly saat pertunjukan berlangsung.

3. Pertunjukan

- a. Tampilan kostum tokoh Angelfish Raccoon Butterfly menyesuaikan dengan tema pertunjukan *Under The Sea* serta memperhatikan setiap tampilan kostum dari gerak dari *talent* agar lebih leluasa dalam menampilkan tariannya.
- b. Memperhatikan tampilan rias wajah fantasi yang diterapkan sehingga warna yang dihasilkan dapat terlihat dari jarak penonton.
- c. Penataan rambut disesuaikan dengan proporsi lingkaran kepala *talent* agar tidak mengganggu kenyamanan saat melakukan perannya di atas panggung, menyesuaikan karakter dan karakteristik tokoh, disesuaikan dengan kostum serta tata rias wajah fantasi yang digunakan dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. Y. (2016). *Permasalahan kerusakan ekosistem laut*. Diambil tanggal 1 Maret 2017 pukul 3.33 WIB, melalui <http://www.bppp-tegal.com> pada tanggal.
- Anonim. (2015). *Raccoon butterflyfish*. Diakses melalui <https://en.wikipedia.org/> pada tanggal 1 Maret 2017 pada pukul 18.41 WIB.
- _____. (2016). *Angelfish raccoon butterfly chaetodon lunula*. Diambil dari https://en.wikipedia.org/wiki/Raccoon_butterflyfish pada tanggal 12 Maret 2017 pukul 18.41 WIB.
- _____. (2017). *Tata suara*. Diakses pada tanggal 5 April 2017 pukul 12.05 WIB, melalui <https://id.wikipedia.org>.
- Astuti, N. (2013). *Tata rias wajah fantasi merak biru untuk karnaval*. Volume III, Nomor 1 Januari 2013. Diakses Melalui <http://jurnal.upi.edu> pada Tanggal 20 Maret 2017 Pukul 19.00 WIB.
- Bestari, A. G (2011). *Menggambar proporsi desain busana*. Klaten: PT Intan Sejati.
- Ernawati, Izwerni & Nelmira, W. (2008). *Tata busana smk jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ishak, Z. (2015). *Terapi musik & warna*. Araska: Yogyakarta.
- Kartika, D. S. (2004). *Seni rupa modern*. Rekayasa Sains: Bandung.
- KBBI. (2016). *Sinopsis*. Diakses melalui kbbi.web.id pada tanggal 15 Maret 2017 pukul 16.17 WIB.
- _____. (2001). *Sumber ide*. Diambil pada tanggal 22 Maret 2017 pukul 11.29 WIB, dari <http://www.psychologymania.com>.
- Kuncoro, E. B. (2004). *Sukses budi daya ikan hias air tawar*. Yogyakarta: Diterbitkan oleh Lily Publisher.
- Martono, H. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.

- Min, M. (2016). *Mengetahui pengertian sinopsis dan langkah yang digunakan dalam membuat sinopsis dengan benar*. Diambil pada tanggal 20 Maret 2017, dari <http://www.pelajaransekolahonline.com>.
- Mulyadi, A. (2015). *Manusia ancaman terbesar ekosistem laut*. Diambil pada tanggal 1 Maret 2017 pukul 3.33 WIB, dari <http://nasional.kompas.com>.
- Marwanti. (2000). *Disain penyajian*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Priyanto, P. W. (2017). *Tata suara*. Diambil pada tanggal 5 April 2017 pukul 12.20 WIB melalui <http://staff.uny.ac.id>.
- Rahmani, I. A. (2012). *Lighting (tata cahaya pementasan)*. Diambil tanggal 5 Maret 2017 pukul 16.45 WIB dari <http://sdnblimbing3mlg.wordpress.com>.
- Rosidi, I. (2009). *Menulis siapa takut*. Diakses melalui <http://books.google.co.id> pada tanggal 6 April 2017 pukul 12.31 WIB. Yogyakarta: Diterbitkan oleh Penerbit Kanisius.
- Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita, M. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santosa, E., Subagiyo, A., Madiyanto, H., dkk. (2008). *Seni teater jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sari, Y. (2014). *Konsep tata rias fantasi*. Diambil pada tanggal 20 Februari 2017 pukul 09.43 WIB melalui <https://www.academia.edu>.
- Setiawati, R., Yetti, E., Suwandi, T., dkk. (2006). *Seni budaya 1*.
- Suanda, E. (2004). *Topeng*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- Sugiyanto, Setyobudi, Munsir, M. F., dkk. (2004). *Kesenian SMP jilid 1*. Diterbitkan oleh Penerbit Erlangga.
- Suhersono, H. (2005). *Motif geometris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Triyanto, Fitrihana, N. & Zerusalem, M. A. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Tour, T. (2017). *Terumbu karang banyak dicuri*. Diambil pada tanggal 27 Maret 2017 pukul 13.38 WIB melalui <https://www.tripinto.co.id>.

- Turyani, S. M. E. (2012), *Rias wajah fantasi*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Warsidi, E. (2008). *Keterampilan membudidayakan ikan hias*. Bandung. PT Puri Delco.
- Widarwati, S. (1996). *Desain busana II*. Fakultas Teknologi dan Kejuruan: Insititut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.

LAMPIRAN

Tabel 1. Susunan Acara Pergelaran Sabda Raja Mutiara

Waktu		Acara	Lokasi
06.00 – 06.30		Briefing	Backstage
06.30 - 07.00		Persiapan	Backstage
07.00 – 10.30		Seni Make Up dan Hair Do	Backstage
10.30 – 11.00		Ishoma	Auditorium UNY
11.00 – 12.00		Persiapan grooming beautician	Auditorium UNY
12.00 – 12.30		Pengkondisia	Auditorium UNY
12.30 – 13.00		Open Gate	Auditorium UNY
13.00 – 13.45		Pembukaan	Auditorium UNY
	13.30 - 13.40	Tari Pembuka	Auditorium UNY
	13.40 - 13.45	Pembukaan Oleh MC	Auditorium UNY
13.45 – 13.55		Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY	Auditorium UNY
	13.55– 14.00	Sambutan Ketua Pelaksana	Auditorium UNY
	14.00 -14.05	Sambutan Ketua Prodi	Auditorium UNY
	14.05 –14.10	Sambutan Dekan	Auditorium UNY
14.10 -14.15		Pembukaan secara Simbolis	Auditorium UNY
14.15 – 14.30		Penghargaan Juri dan Sutradara	Auditorium UNY
14.30 – 15.45		Teater Sabda Raja Mutiara	Auditorium UNY
15.45 – 16.00		Talent dan Dubber Show	Auditorium UNY
16.00 – 16.30		Talent dan Beautician Show	Auditorium UNY
16.30 – 17.00		Pengumuman Penghargaan	Auditorium UNY
17.00 – 17.15		Doorprize	Auditorium UNY
17.15 – 17.30		Hiburan Penutup	Auditorium UNY

(Sumber: Sie Acara, 2017)



Gambar 44. Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Sumber: Sie PDD, 2017)



Gambar 45. Penampilan Tokoh Angelfish Raccoon Butterfly
(Sumber: Sie PDD, 2017)



Gambar 46. Penampilan Tokoh Angelfish
(Sumber: Sie PDD, 2017)



Gambar 47. *Show Bersama Talent*
(Sumber: Sie PDD, 2017)



Gambar 48. *Tatanan Pergelaran*
(Sumber: Sie PDD, 2017)



PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017